01V96 Version 2

クイックスタートガイド

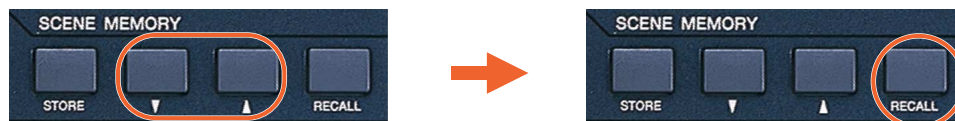
このクイックスタートガイドは、ヤマハデジタルミキシングコンソール 01V96 に初めて触れるユーザーの皆様を対象読者としております。したがって、本ガイドはオーディオミキシングについて詳しく解説したものではありません。
より詳しい情報をお求めの方は、製品に付属の取扱説明書をご覧ください。

「分厚いマニュアルはちょっと･･･」
「手っ取り早く使ってみたい！」という方は、まずこのガイドをご覧ください。

目次

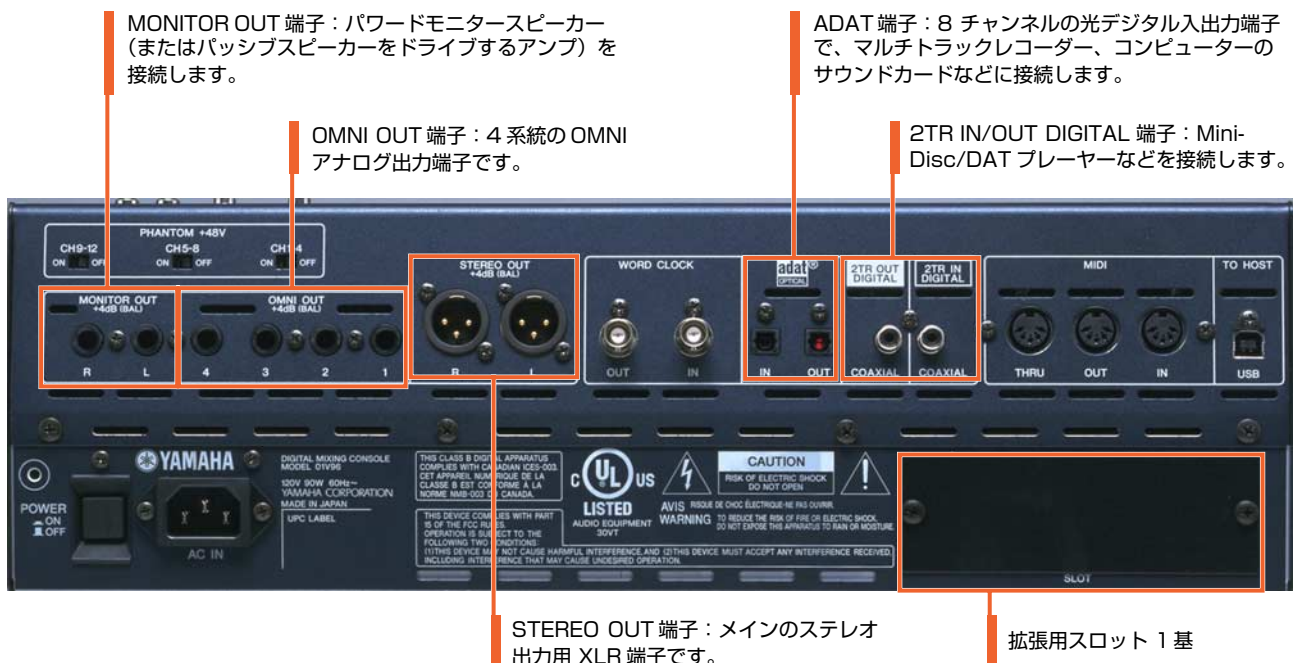
初期設定からのスタート

SCENE MEMORY [STORE] キーを押したまま電源を入れます。LCD 画面に「INITIALIZE」ボタンが表示されますので、選んで [ENTER] キーを押します。コンソール内のメモリーがすべて消去されて工場出荷時の初期設定に戻ります。（梱包を開けて初めて本機を使う場合は、もちろんこの操作は不要です！）

メモリーを消去せずに空の設定からスタートするには、SCENE MEMORY（シーンメモリー）セクションの [▲]/[▼] キーでシーン「00」を選択し、**[RECALL]** キーを押してシーン 00 を呼び出します。

全フェーダーが下がり、ミキサー機能もすべて初期状態に設定されます。

リア・トップパネル

アナログ入力端子はすべてトップパネル後列にあります。またアナログ出力端子とデジタル入出力端子はリアパネルにあります。

リアパネル

その他、各種コントロールや同期機能用の端子があります。たとえば **WORD CLOCK** 端子は他のデジタルオーディオ機器との同期に、MIDI 端子は MIDI キーボードなど他の MIDI 機器とのデータのやりとりに、**TO HOST USB** 端子はヤマハ Studio Manager ソフトウェアや Steinberg Cubase SX などの DAW ソフトウェアをインストールしたコンピューターとの接続に使用します。

トップパネル

INPUT 端子：12 系統の XLR またはバランス型マイク／ライン入力端子です。
バランス型マイク／ライン入力端子にケーブルを接続するとその信号が優先され、
XLR 端子はミュートされます。

ライン入力端子：4 系統の
バランス型端子です。

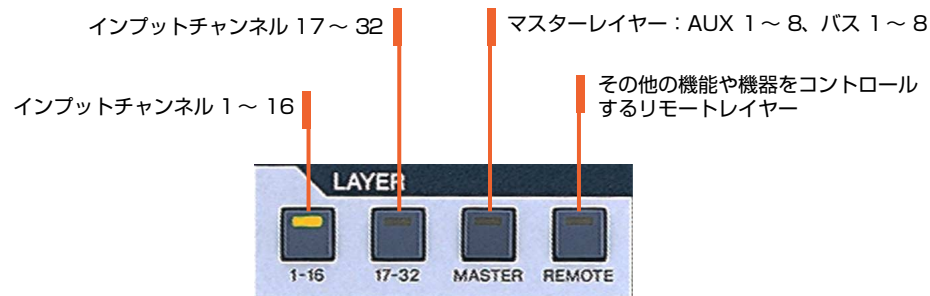
INSERT I/O 端子：12 系統のマイク／ライン
入力用アンバランス型インサート端子です。

フロントパネル

フロントパネルのコントロール類は、次のように区分けされています。

＊ SELECTED CHANNEL セクションはコンソールを理解する上でのかなめです。チャンネルの重要な機能の設定がここに集約されており、ここで選べるチャンネルは一度に 1 つのみです。希望のチャンネルの [SEL] キーを押すと、そのチャンネルが選択され、SELECTED CHANNEL セクションでそのチャンネル設定が確認できます。他のチャンネル設定を確認するには、該当チャンネルの [SEL] キーを押してください。

チャンネルフェーダーの操作

01V96 のフェーダーは 4 つのレイヤーに分かれています。
レイヤーを切り替えると、選んでいたすべてのチャンネル設定が保存されるので、チェックしたいチャンネルレイヤーを自在に選べます。

各フェーダーは、本機に入力される個々の信号をコントロールします。どのフェーダーがどの入力信号をコントロールするかは、**「PATCH」**（パッチ）ページで変更できます。
以下は初期設定のパッチです。

☞ **フェーダーチャンネル 1 ～ 16 は、**コンソール上のアナログ入力 16 系統をコントロール
☞ **フェーダーチャンネル 17 ～ 24 は、**ADAT からの入力 1 ～ 8 をコントロール
☞ **フェーダーチャンネル 25 ～ 32 は、**スロットからの入力 1 ～ 8 をコントロール
☞ **ステレオチャンネル 1 ～ 4 は、**内蔵エフェクト 1 ～ 4 からの入力信号をコントロール

インプットチャンネルのパッチ

インプットチャンネルのパッチを変更するには（例：スロット１ーインプット９～16など）、次の手順に従います。

1. DISPLAY ACCESS [PATCH] キーを押します。

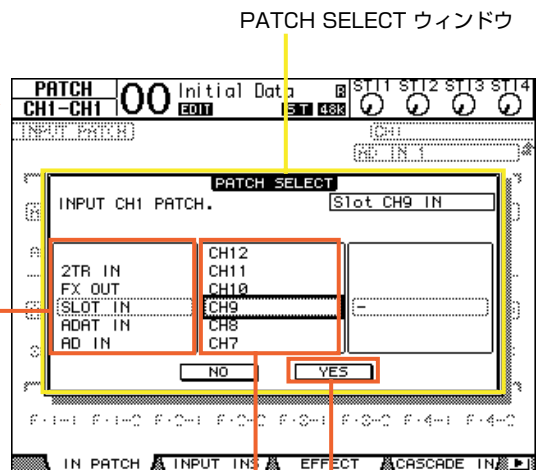
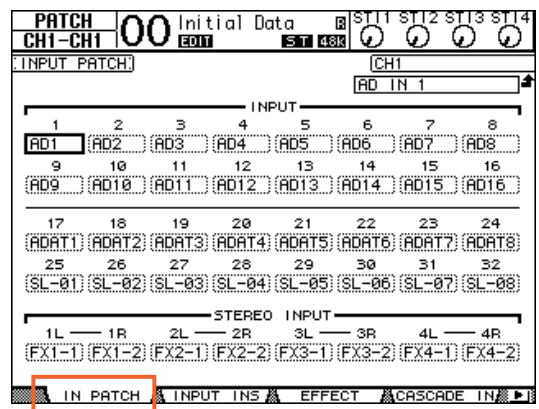
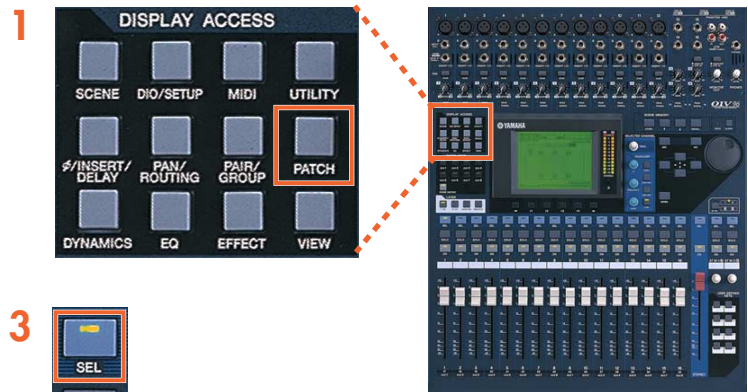
2. 「IN PATCH」ページが表示されるまで繰り返し押します。

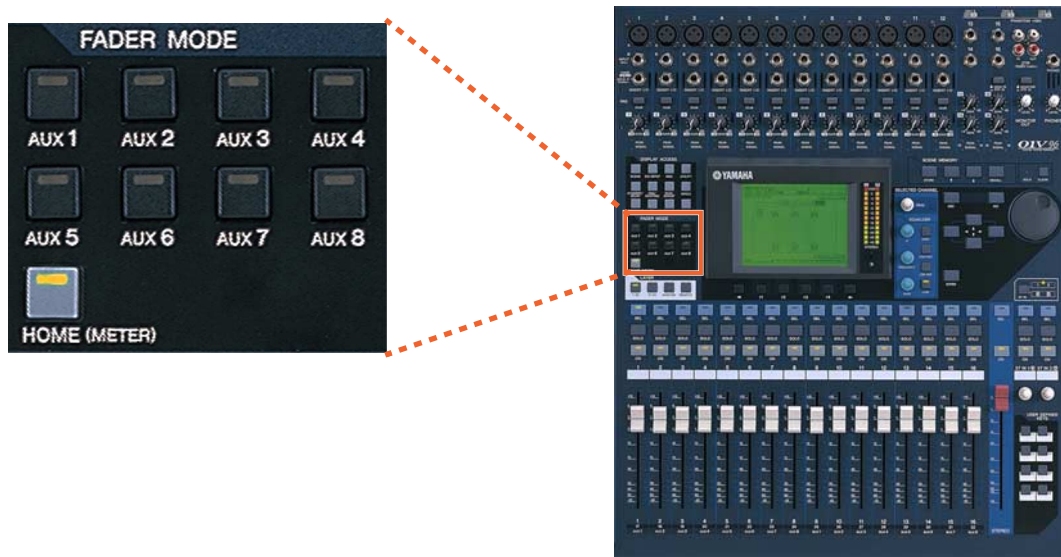
3. 希望のチャンネルの [SEL] キーを押します（または画面上のカーソルを希望のチャンネル番号に移動します）。

4. [ENTER] キーを押します（フロントパネル右にあるパラメーターホイールのそばにあります）。これで「PATCH SELECT」（パッチセレクト）ウインドウが開きます。

5. このウインドウの左の欄から入力タイプを選択します（AD IN / SLOT IN / FX OUT など）。

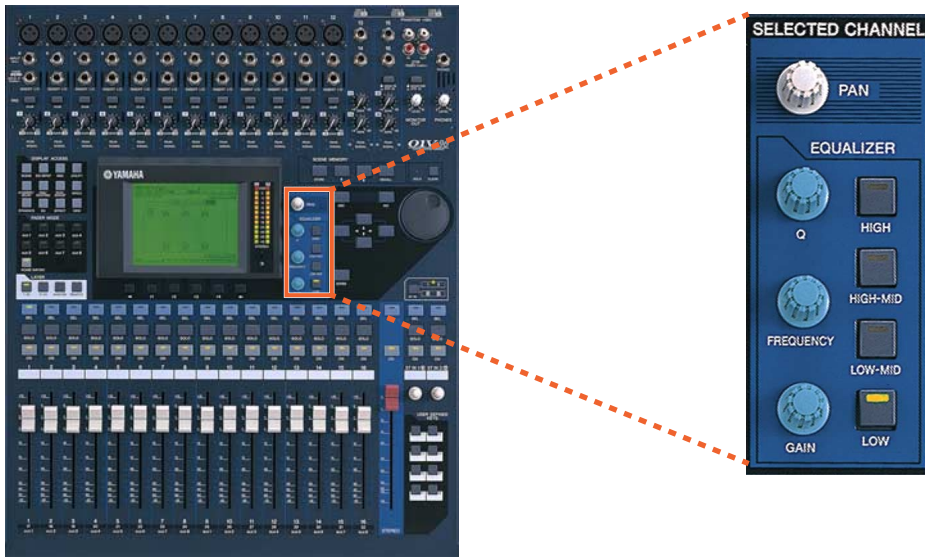
6. [ENTER] キーを押して、次の欄に移り、希望の項目を選択します（CH 番号や FX 番号など）。

7. [ENTER] キーを押し、YES をクリックして、パッチの変更を終了します。

フェーダーモード

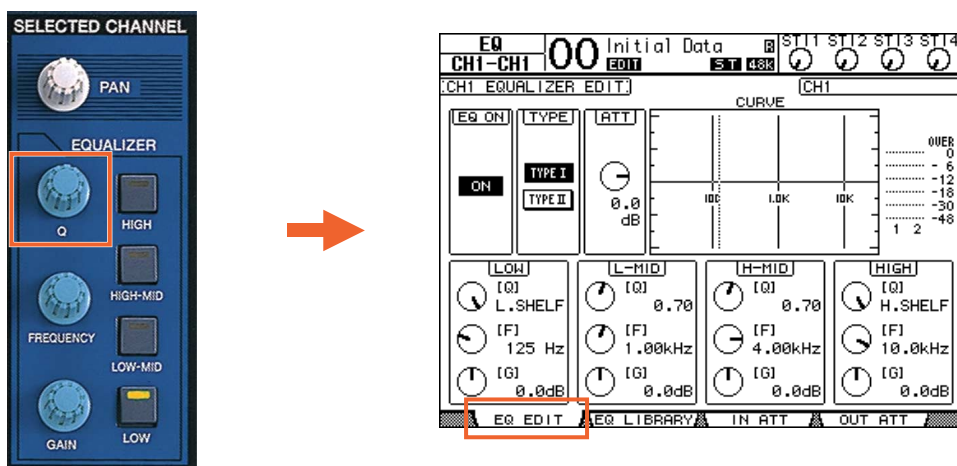
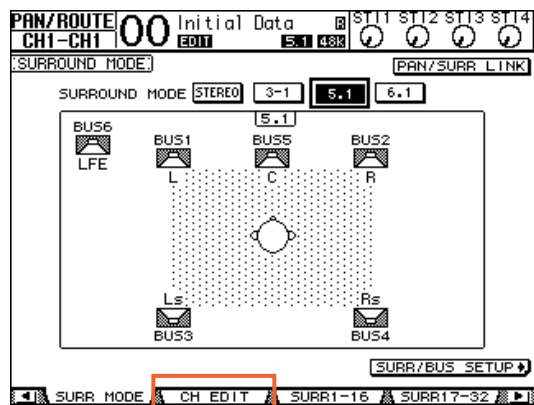
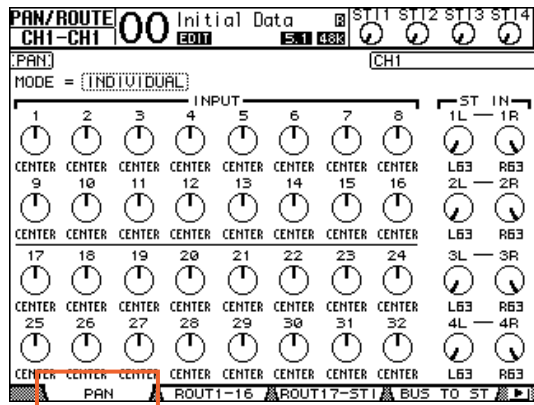
LCD 画面の左に、9 つの FADER MODE（フェーダーモード）[AUX1] ～ [AUX8]、[HOME] キーがあります。

[HOME] が通常のフェーダーモードです。[HOME] キーを押すと、各種の「METER」ページが表示され、インプット、アウトプット、エフェクトの各チャンネルレベルを確認できます。
[AUX1] ～ [AUX8] キーは、チャンネルレベルではなく、フェーダーで調整したい AUX センドのレベルが確認できます。AUX センドレベルは、画面上の回転ノブまたは棒グラフでも表示されます。プリ／ポストフェーダー設定は、画面を見ながらカーソルキーと [ENTER] キーで設定します。カーソルを画面上の AUX センドの回転ノブに移動して [ENTER] キーを押すと、AUX がオフ／オンできます。
[HOME] キーをもう一度押すと、通常のフェーダーモードに戻り、チャンネルレベルがフェーダーに反映されます。

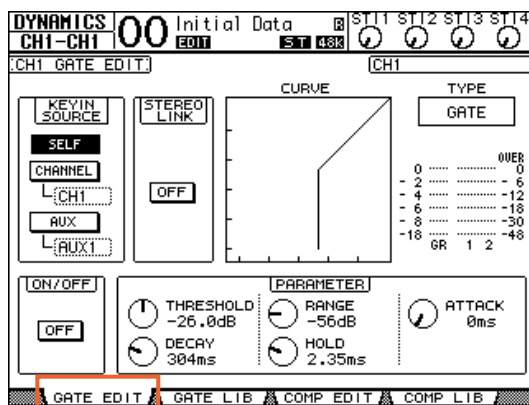
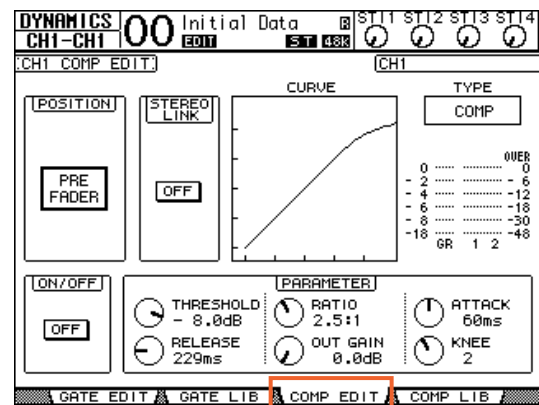
SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類

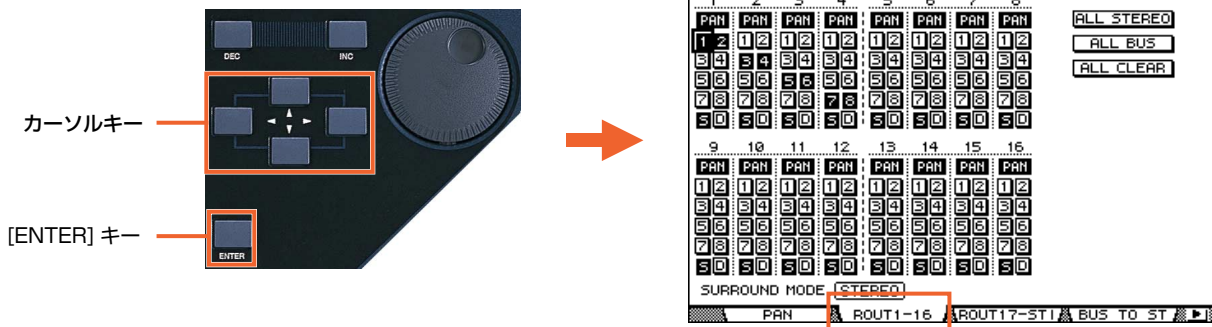
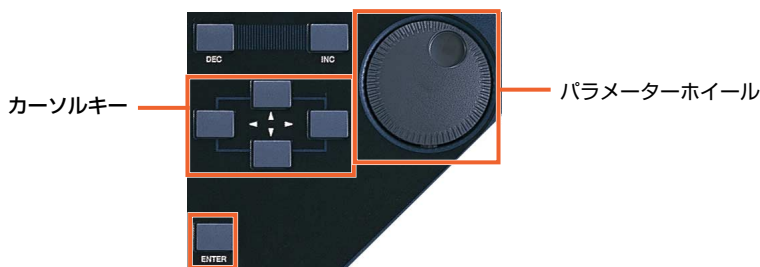
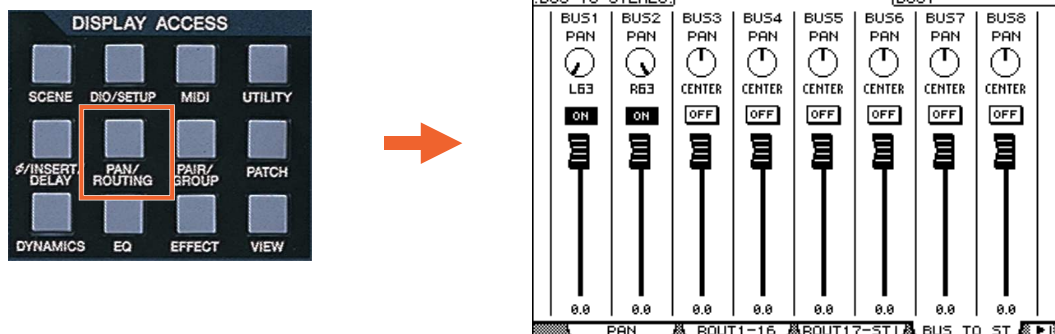
チャンネルを選択すると、**SELECTED CHANNEL** セクションでその設定が確認、調整できます。現在選択しているチャンネル名と番号は、LCD 画面の左上に常に表示されています。

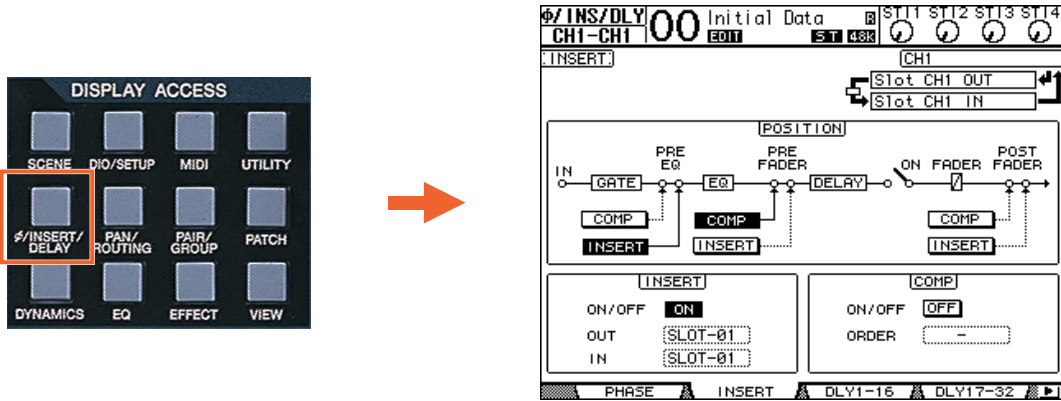
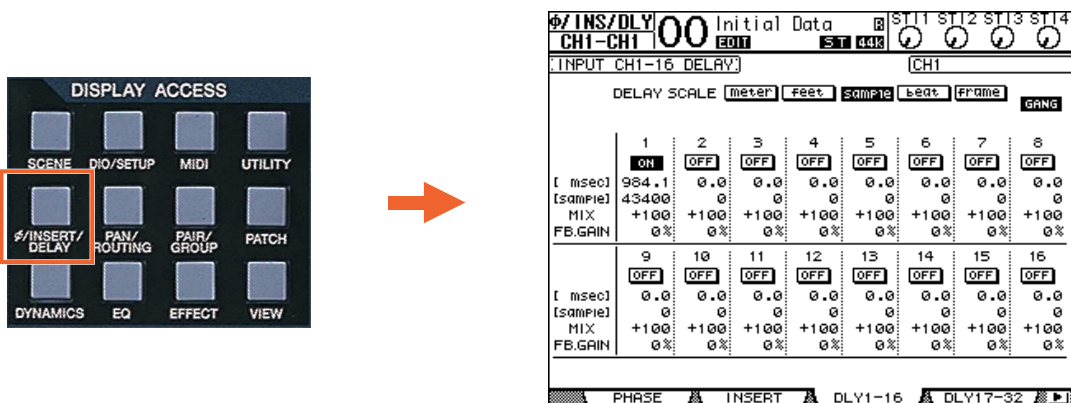
✦ SELECTED CHANNEL セクション

✦ イコライザー

EQ つまみの一つを動かすと、**「EQ EDIT」**（EQ エディット）ページが表示されます。全部で４つのバンドがあります。**[HIGH]**、**[HIGH-MID]**、**[LOW-MID]**、**[LOW]** キーを押し、調整するバンドを選びます。LOW バンドをローシェルフまたは HPF に設定するには、Q をそれぞれ最大または最小位置に設定します。同様に、HIGH バンドはハイシェルフか LPF に設定できます。EQ には２種類のタイプ（TYPE I と TYPE II）があり、音色に多少の差があります。ATT はアッテネーター、つまりデジタルトリムで、EQ をかける前にチャンネル信号レベルをアッテネートします。

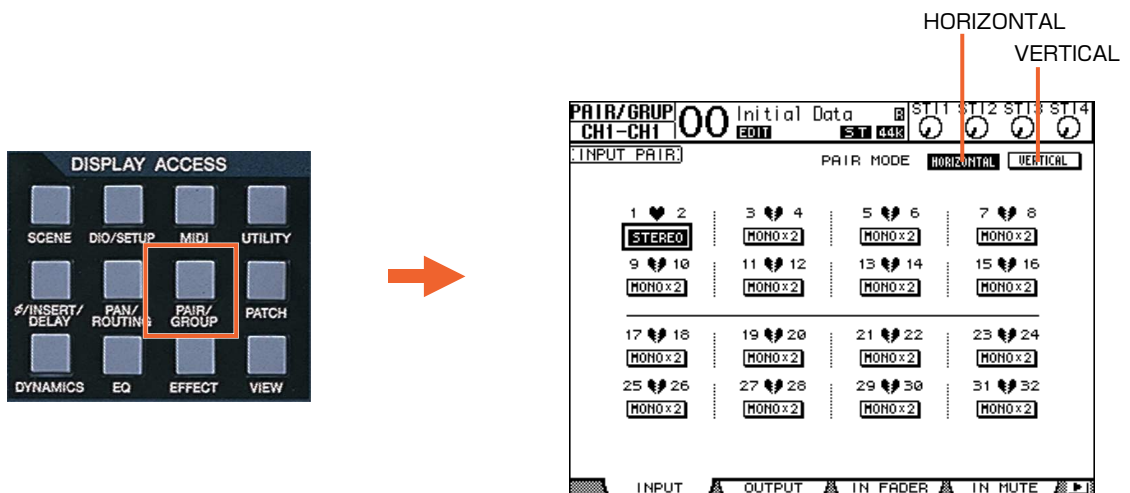
✦ パン

選択したインプットチャンネルのパン設定とサラウンドパン設定をここで調節します。(アウトプットチャンネルにはパン設定はありません)。サラウンドモードにするには、[PAN/ROUTING] キーを押し、「SURR MODE」(サラウンドモード) ページを表示させて、SURROUND MODE: 3-1/5.1/6.1 のいずれかを選択します。これでバス (1-8) の一部がサラウンドバスになり、「PAN」ページにサラウンドパン設定のパラメーターが追加表示されます。

✦ ダイナミクス

各インプットチャンネルにはゲートとコンプレッサーがあります。アウトプットチャンネルはコンプレッサーのみです。DISPLAY ACCESS [DYNAMICS] キーを押すと、該当する GATE（ゲート）ページまたは COMP（コンプ）ページが表示されます。GR メーター（ゲインリダクション量）とキーイン（トリガーソース）もここで確認できます。コンプレッサーはプリ EQ、プリフェーダー（つまりポスト EQ)、またはポストフェーダーに配置できます。

or

✦ ルーティング操作

[PAN/ROUTE] ページで選択チャンネルを任意のバスアウト 8 系統、ステレオバス、ダイレクトアウトにルーティングできます。ルーティング先のバスにカーソルを動かし [ENTER] キーを押して、チャンネルをバスにルーティングします。**チャンネル番号下の PAN インジケーターは、**インプットチャンネルのパン設定がバスアウトにも適用されていることを示しています。アナログのコンソールでよくあるステレオのサブグループとしてバスを使用している場合に、この機能は便利です。

バスアウトはステレオアウトにもルーティングできます（アナログコンソール上のサブグループと類似しています）。[PAN/ROUTING] キーを押して「BUS TO ST」（バス→ステレオ）ページを表示させます。このページでバス 1 ～ 8 のルーティング、パン、ステレオバスへのミックス量が設定できます。**カーソルキー、パラメーターホイール、**[ENTER] キーでパラメーターを調整します。

✦ フェーズ／インサート／ディレイ

DISPLAY ACCESS [ϕ/INSERT/DELAY] キーを押して LCD にフェーズ、インサート、ディレイ情報を表示させます。インサートはステレオインプットを除くすべてのチャンネルに搭載されています。フェーズのリバースはインプットチャンネルでのみ使用できます。インサートアウトの送り先、インサートインのソース信号をリアパネルの各端子、または内蔵エフェクトプロセッサーから選択してください。インサートの位置もここで変更できます。

[ϕ/INSERT/DELAY] キーを押すと、各チャンネルのディレイ設定が確認できます。ディレイ機能はステレオインプットを除くすべてのチャンネルに搭載されています。ディレイタイムの最大値はサンプリング周波数によって異なります。たとえば 44.1kHz なら最大ディレイタイムは 984.1 ミリ秒です。インプットチャンネルには FB.GAIN（フィードバックゲイン）と MIX パラメーターがあり、簡単なディレイエフェクトを作ることができます。「DELAY SCALE」は、ディレイタイムの表示単位を、距離、サンプル数、BPM（拍／分）、フレーム数（MIDI マシンコントロールのフレームレートとリンク）から選択します。

チャンネルのディレイタイムを調整してから [ENTER] キーをダブルクリックすると、その設定タイムが他のすべてのチャンネルにコピーされます。

チャンネルペア

シンセサイザーや CD プレーヤーなどステレオ入力ソースによっては、インプットチャンネルをステレオペアに組むと便利です。チャンネルペアには２種類のモードがあり、**「PAIR/GROUP」**（ペア／グループ）ページで選択します。

HORIZONTAL モードでは同じレイヤーの隣り合った奇数・偶数チャンネルでペアになります。
VERTICAL モードでは、異なるレイヤーのチャンネル（上のフェーダーレイヤー（1 ～ 16）のチャンネルと、それに対応するフェーダーレイヤー（17 ～ 32）のチャンネルでペアが組まれます。ただし、バスアウト、AUX アウトチャンネルは HORIZONTAL のペアのみです。

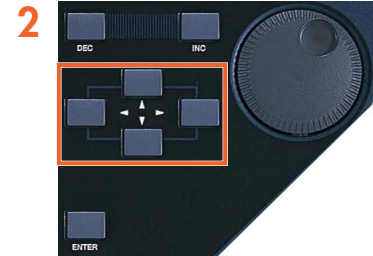
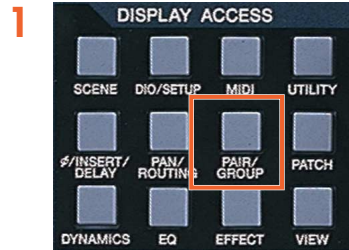
チャンネルをペアにするとフェーダーレベル、オン／オフ設定、EQ、ゲート、コンプ、AUX 設定が同じになります。ただしパンとルーティングのパラメータは独立したままとなります（ただしパンはリンクできます）。

HORIZONTAL のペアを組む時は、以下の要領で画面を使わずに簡単にできます。
左チャンネルに設定したいチャンネルの **[SEL]** キー（**1**）を押したまま、右チャンネルに設定したいチャンネルの **[SEL]** キー（**2**）を半秒間押し続けます（その逆でも可）。

フェーダーグループ

フェーダーグループを使うと、1 本のフェーダーを操作するだけでグループに組んだフェーダーを同時に動かせます。インプットチャンネルでは 8 個のフェーダーグループまで、アウトプットチャンネルでは 4 個のフェーダーグループまで作成できます。

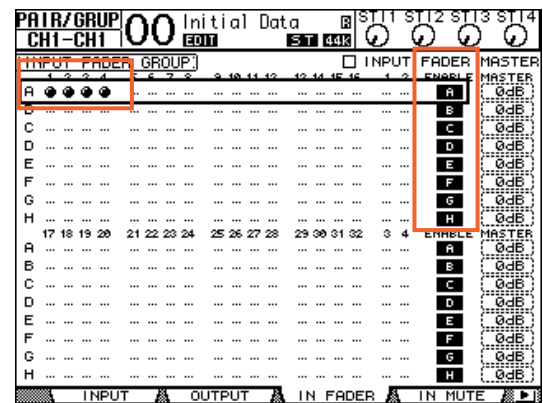
以下の要領でフェーダーをグループ化します。

1. DISPLAY ACCESS [PAIR/GROUP] キーで「FADER GROUP」(フェーダーグループ)ページを表示します。

2. コンソールの右にある**カーソルキー**でグループを選択します(インプットチャンネルは A ~ H、アウトプットチャンネルは Q ~ T)。

3. グループに追加したいフェーダーのチャンネル **[SEL]** キーを押して、グループに入れます。

1

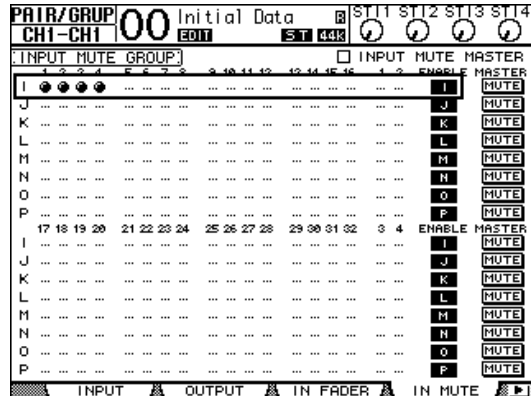
2

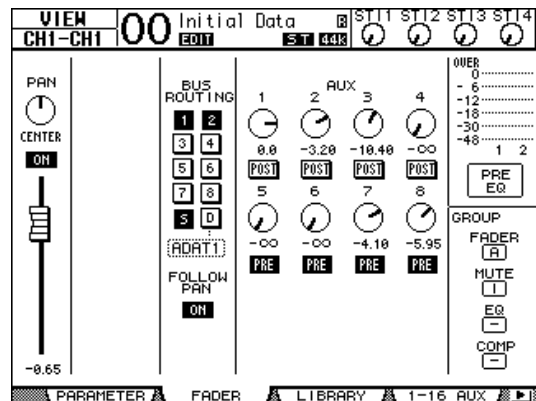
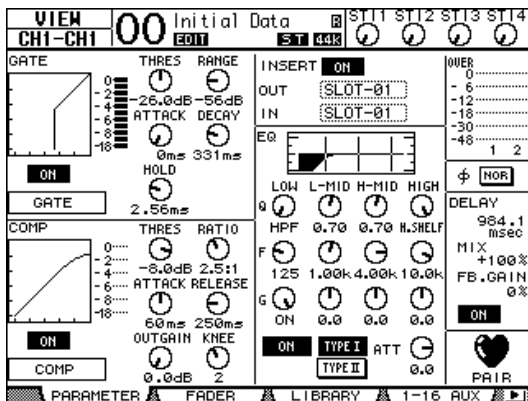
3

これで 1 本のフェーダーを操作すると、同じグループのフェーダーすべてが同じに動きます。他のフェーダーを動かさずに 1 本だけ調整したい場合は、そのチャンネル **[SEL]** キーを押したままフェーダーを動かします。(ただし、この時、「FADER GROUP」(フェーダーグループ)ページが表示されていないことを確認してください。表示されていると、そのチャンネルがグループから外れてしまいます。)

NOTE *複数のグループに同じチャンネルを同時に入れることはできません。*

ミュートグループ

ミュートグループを作成すると、キーを１つ押すだけでグループ内のチャンネルすべてのオン／オフができます。インプットチャンネルでは８個のミュートグループ、アウトプットチャンネルでは４個までミュートグループを作成できます。ミュートグループにチャンネルを入れるには、フェーダーグループと同じ要領（上記のステップ１～３）で行いますが、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページを使います（インプットチャンネルはグループ I ～ P、アウトプットチャンネルは U ～ X)。

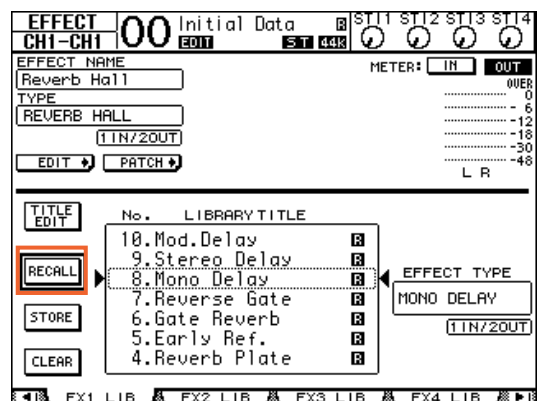
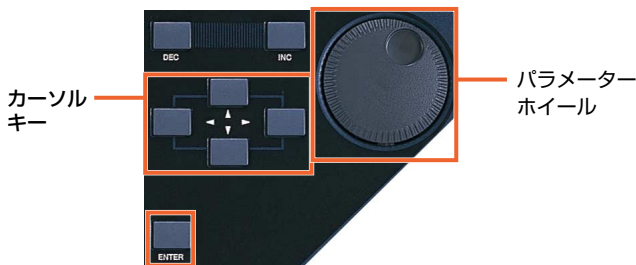
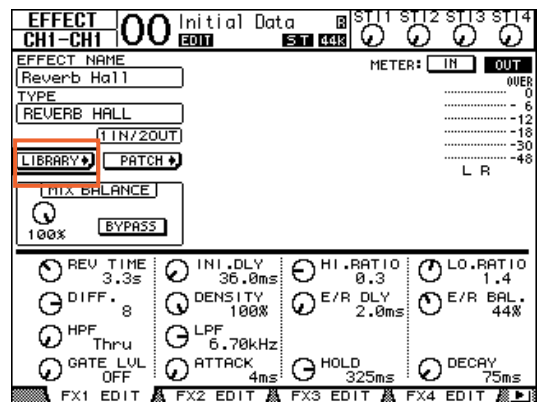
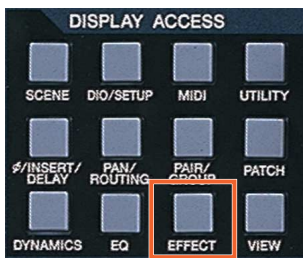
これでチャンネル [ON] キーを押すと、そのチャンネルと同じミュートグループに入っているすべてのチャンネルのオン／オフが切り替わります。

チャンネルビュー

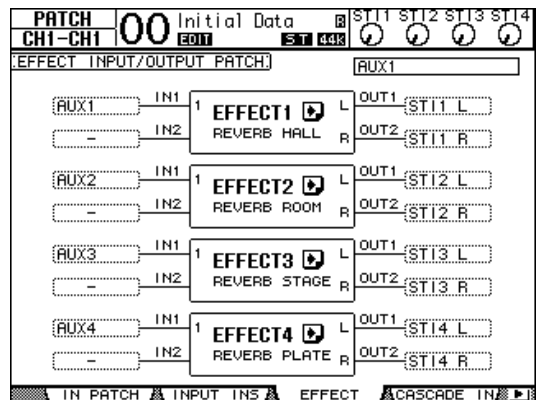
DISPLAY ACCESS [VIEW] キーを押し、チャンネルのパラメーターをすべて表示します。「PARAMETER」（パラメーター）ページでは EQ、コンプ、ゲート、インサート、ディレイ、ペアの情報、「FADER」（フェーダー）ページではパン、AUX、バスルーティング、各種グループの状態が表示されます。また、「LIBRARY」（ライブラリー）ページではチャンネルデータのストア／リコールができます。

エフェクト

本機は 4 基のマルチエフェクトプロセッサーを搭載しています。DISPLAY ACCESS [EFFECTS] キーを押し、さらに LCD ディスプレイ下の [F1] ～ [F4] キーを押します。

✦ エフェクトのエディット

フロントパネル右側にあるパラメーターホイールとカーソルキーを使って、エフェクトパラメーターをエディットします。

リバーブからディレイへ変更するなど、エフェクトのタイプを切り替えるには、画面左側に表示されている「LIBRARY」ボタンからエフェクトライブラリーのリストを表示させます。**パラメーターホイール**でリストをスクロールし、画面左手にある**「RECALL」**ボタンにカーソルを移動して **[ENTER]** キーを押します。

✦ エフェクトを使う

エフェクトを使う前にまずパッチをします。工場出荷時の初期設定では、AUX1 ～ 4 が FX1 ～ 4 に、FX1 ～ 4 のステレオ出力はインプットチャンネル 1 ～ 4 にそれぞれパッチされています。これは便利ですが、必要に応じて変更することもできます。たとえば INSERT OUT/IN で一つのエフェクトを一つのチャンネルのみにインサートすることもできます。エフェクトのパッチを変更するには、「PATCH」（パッチ）ページから「EFFECT」ページを選択します。

信号にエフェクトをかける

1. オーディオ信号をエフェクトに送ります。初期設定のパッチを使う場合は、該当チャンネルの AUX 1 センドレベルを上げます。
- *FADER MODE [AUX1] キーで AUX1 を選択し、フェーダーを適切なレベルまで上げてください。*

2. AUX 1 マスターフェーダーが 0dB（初期設定の位置）になっていることを確認します。
- *LAYER [MASTER] キーでマスターレイヤーを選択し、必要に応じて AUX1 のフェーダーを調整してください。*

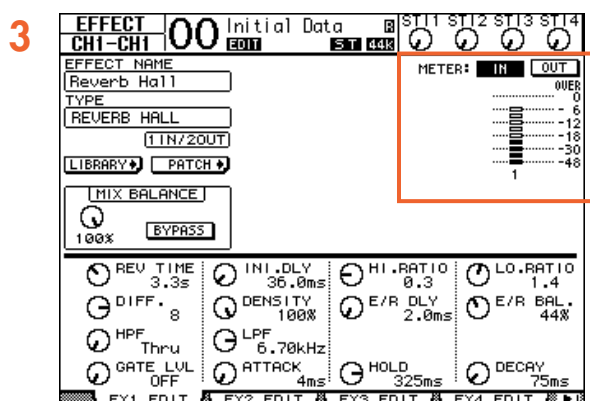
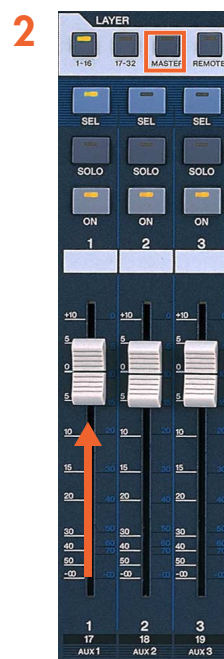
3. エフェクト 1 のレベルメーターが信号に反応しているのがわかります。
- *メーターは「FX EDIT」（エフェクトエディット）ページの右上で確認してください。。*

4. [ST IN 1] コントロールでレベルを上げて、ステレオバスのエフェクト出力信号を聴きます。
- *ST IN チャンネルの一番上のレイヤーを選択し、[ST IN1] コントロールを回してください。レベルは画面右上のメーターで確認できます。*

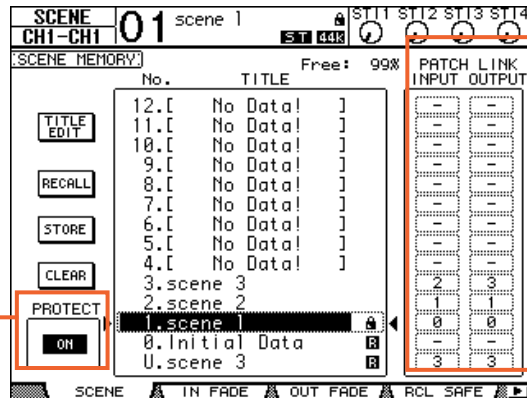
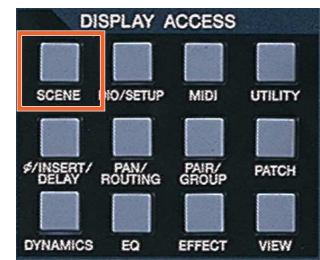
1

3

2

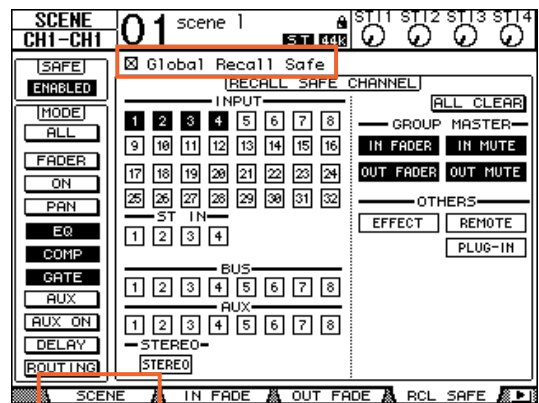
4

シーンメモリー

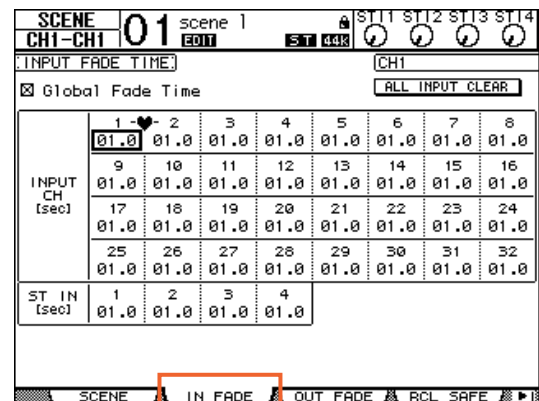
本機には 99 個のシーンメモリーがあり、各シーンには、インプットチャンネル、アウトプットチャンネル、エフェクトパラメータの設定すべてを含むミキシングパラメーターをストアできます。

DISPLAY ACCESS [SCENE] キーを押すと「SCENE MEMORY」（シーンメモリー）ページにシーンメモリーのリストが表示されます。

シーンをストアする時に、その名前を入力できます。シーンがプロテクト（PROTECT）されていると、[STORE] キーを押してもシーンを上書きできないので、誤ってデータを消す心配がありません。

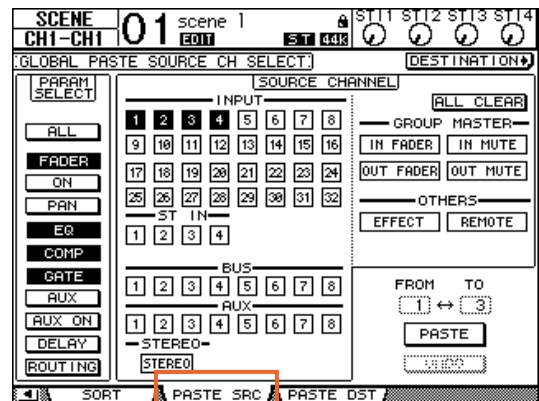
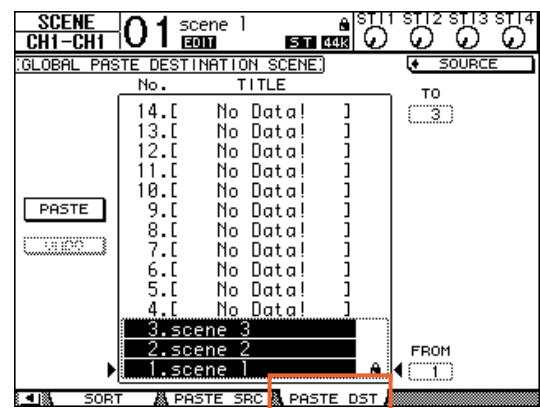
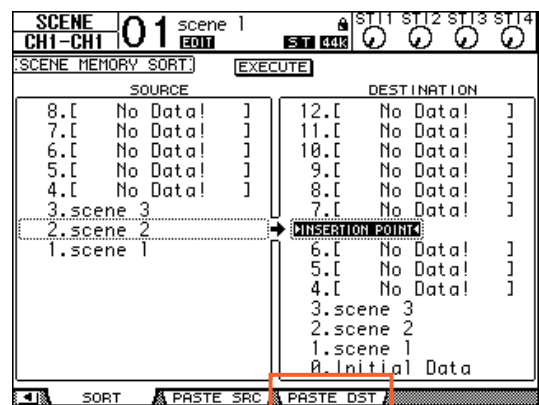
パッチリンク機能 (PATCH LINK) は、シーンごとに異なるパッチ設定が必要な場合に便利です。パッチ設定はシーンの一部ではなく、インプットパッチライブラリー、アウトプットパッチライブラリーに保存されます。（このライブラリーを開くには、該当する [DISPLAY ACCESS] キーを押します）。任意のパッチライブラリーをシーンにリンクさせればシーンを呼び出したときに、そのパッチも呼び出すことができます。

✦ リコールセーフ

シーンを呼び出した時、ある特定のパラメーターだけを変更したくない場合、「SCENE」（シーン）ページで設定します。このページの中央上にある「Global Recall Safe」ボックスがチェックされていると、指定したパラメーターはどのシーンを呼び出してもリコールセーフとなり、上書きされません。チェックを外して現在のシーンをストアすると、リコールセーフ設定はそのストアシーンにのみ適用されます。

✦ シーンのフェード

シーンを呼び出すと、通常フェーダーはシーンに保存されている設定に従って即時に移動します。フェードタイム機能を使うと、フェーダーがゆっくり動き、設定位置に到達するまで最高 30 秒かかるようになります。「Global Fade Time」ボックスをチェックすると、どのシーンでも同じフェードタイムが適用されます。1 つのチャンネルに対してフェードタイムを設定してから [ENTER] キーをダブルクリックすると、その設定タイムがすべてのインプット／アウトプットチャンネルにコピーされます。

✦ シーンのコピー／ペースト

シーン内の設定の一部を別のシーンにコピーしたい場合は、**「PASTE SRC」**（ペーストソース）タブと**「PASTE DST」**（ペーストデスティネーション）タブのページを使います。

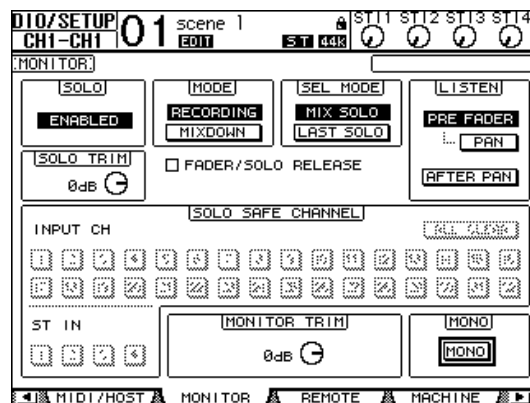
「PASTE SRC」（ペーストソース）ページでは、どのチャンネルのどのパラメーターをコピーしたいかを選択します。

「PASTE DST」（ペーストデスティネーション）ページでは、どのシーンメモリーをアップデートしたいかを選択します。各操作ごとに最高 10 個のシーンまで選択できます。

ライブラリーの中でシーンを並び替えるには、**「SORT」（ソート）ページを**使います。

モニター

モニターセクションでは聴きたい信号を選んだり、そのレベルを調整します。

1. MONITOR OUT [LEVEL] コントロールノブでリスニングレベルを調整します。

2. [MONITOR/2TR IN] キーで、モニター（およびヘッドフォン）で聴きたい信号を選択します。

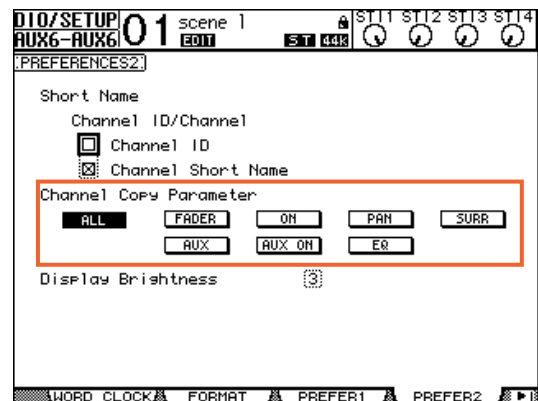
3. SOLO [CLEAR] キーを押すと、全チャンネルのソロが解除されます。

「MONITOR」（モニター）画面の「DIO/SETUP」（デジタル IO ／セットアップ）ページにはその他のモニター機能があります。別のソロモードを選択したり、リスニングポイント（プリ／ポストフェーダー）を変更したり、またモニターをモノに切り替えることができます。

操作上のヒントとショートカット

[SEL] キーを使う

1. **チャンネルペアを組む**
チャンネル [SEL] キーを押しながら隣り合うチャンネルの [SEL] キーを押すと、ステレオペアが組めます。左チャンネルの番号が奇数、右チャンネルの番号が偶数であれば、インプットチャンネルでもアウトプットチャンネルでもこのショートカットが使えます。最初に押した [SEL] キーのチャンネルがペアのマスターとなるので、その設定（ただしパンとバスルーティングの設定は除く）がもう 1 つのチャンネルにコピーされます。もう一度同じ操作をすると、ペアが解除され、それぞれのチャンネルはモノになります。

2. **チャンネル設定をコピーする**
[SEL] キーでコピー元のチャンネルを選択し、[CHANNEL COPY] キー（このキーはユーザー定義キーに割り当ててください）を押します。次にコピー先チャンネルの [SEL] キーを押してから [PASTE] キー（これもユーザー定義キーに割り当てられます）を押します。

NOTE *コピー対象となるパラメーターは、「DIO/SETUP」（デジタル I/O ／セットアップ）画面の「PREFERENCES2」（プリファレンス 2）ページで指定します。*

その他のショートカット

1. **EQ ゲインを 0dB に設定する**
EQ バンドのゲインを 0dB にリセットするには、リセットしたいバンドのキー（SELECTED CHANNEL セクション）を 1 秒間押したままにします。

2. **EQ をリセットする**
チャンネルのパラメトリック EQ 全体を初期設定に戻すには、そのチャンネルの [LOW]/]HIGH] キーを同時に押します。

3. **STEREO ミックスを AUX にコピーする**
LAYER [1-16] または [17-32] キーを押したまま、FADER MODE [AUX1-8] の 1 つを押し、確認メッセージが表示されたら「YES」をクリックします。選択された AUX センドにフェーダーレベルがコピーされます。（AUX センドはすべて PRE 設定にしてください。これは、「AUX DISPLAY」（AUX ディスプレイ）画面の「SEND」（センド）ページで「GLOBAL PRE」ボタンをクリックして設定します。）

NOTE *一度にコピーできるレイヤーは 1 つに限られます。ミックス全体を AUX センドにコピーするには各レイヤーごとに同じ手順を繰り返してください。*

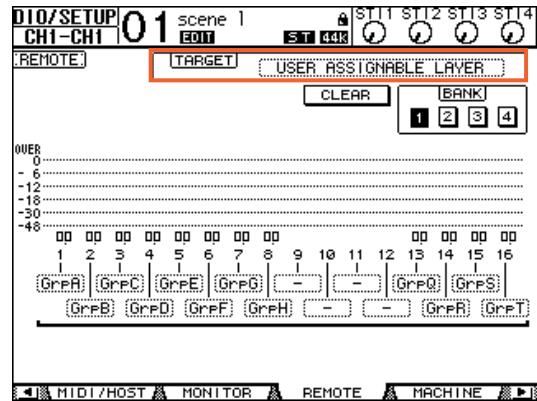
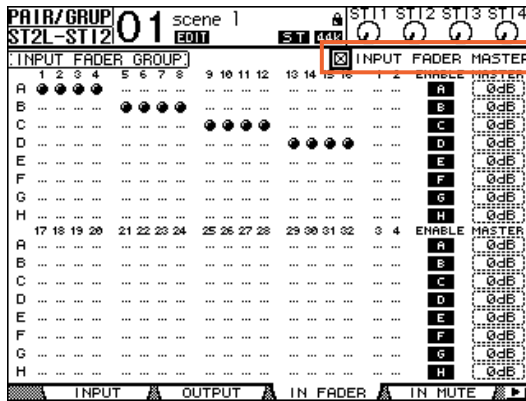
この手順を使うと、レコーディング中にヘッドフォン用のモニターミックスを簡単に作れます。また、ライブでミュージシャンがステージでモニターできるようミックスをすぐに作ることもできるので便利です。

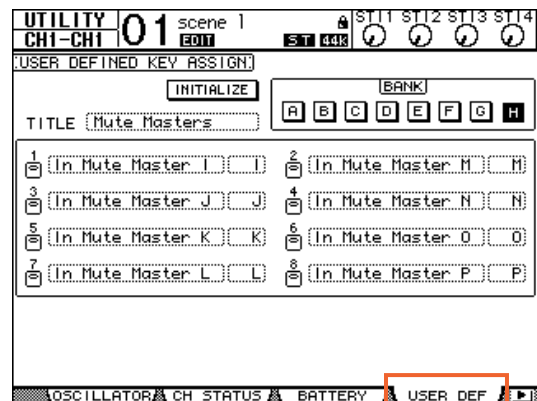
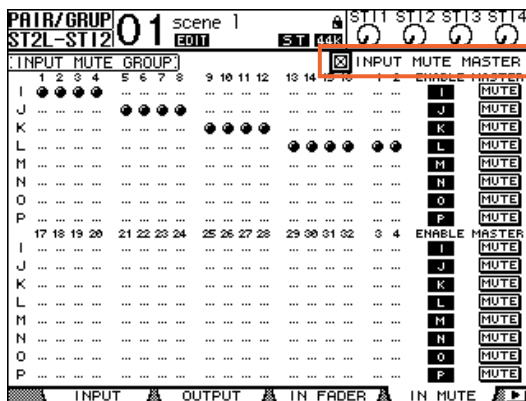
4. **シーンのフェードタイムをコピーする**
同じフェードタイムをすべてのチャンネルに割り当てるには、まず一つのチャンネルで希望のフェードタイムを入力し、[ENTER] キーをダブルクリックします。フェードタイムがその他すべてのインプットまたはアウトプットチャンネルにコピーされます。

5. **ディレイタイムをコピーする**
同じディレイタイムをすべてのチャンネルに割り当てるには、まず一つのチャンネルで希望のディレイタイムを入力し、[ENTER] キーをダブルクリックします。ディレイタイムがその他すべてのインプットまたはアウトプットチャンネルにコピーされます。

その他のヒント

1. DCA / VCA フェーダー

DCA（またはアナログ VCA）タイプのフェーダーマスターを設定するには、まず「INPUT FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページの一番上にある「INPUT FADER MASTER」ボックスにチェックを入れます。次に、FADER LAYER [REMOTE] キーを押し、「TARGET」パラメーターとして「USER ASSIGNABLE LAYER」を選択します。これで、自由に他のチャンネルも組み合わせて、選択したリモートレイヤーにすべてのグループマスターフェーダーを表示できます。

2. ミュートマスターキー

ユーザー定義キーは、ミュートグループマスターキーとして機能を割り当てることができますが、これにはまず、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページで「INPUT MUTE MASTER」ボックスと「OUTPUT MUTE MASTER」ボックスをチェックしてください。これで、ミュートグループがアナログミキサーのミュートグループのような動作になります。つまり、チャンネル [ON] キーはそれぞれ独立して動作しますが、ミュートマスターキーですべての指定チャンネルが一括ミュートされ、そのチャンネル [ON] キーが点滅します。

3. シーンメモリーのオートアップデート

「DIO/SETUP」（デジタル I/O ／セットアップ）画面の「PREFERENCES1」（プリファレンス 1）ページにはシーンメモリーのオートアップデート機能 (Scene MEM Auto Uppdate) があります。これをオンにすると、別のシーンを呼び出す前の最後のミックス設定がストアされます。次回そのシーンをリコールすると、最後にストアされた設定が呼び出されます。ここでもう一度 [RECALL] キーを押すと、今度はそのシーンのオリジナルの設定がリコールされます。つまり、各シーンにつき 2 種類のメモリー（オリジナルの内容と最後にエディットした内容）が保存できるわけです。

4. 現在のシーンへ戻る

シーンメモリーリストをスクロールしていると、現在どのシーンが選ばれていたかうっかり忘れてしまうことがあります。現在のシーン番号を表示させるには、SCENE [UP]/[DOWN] キーを同時に押します。

5. ユーザー定義キー

初期設定以外に次のような使い道もあります。

Scene +1/-1 Recall：　次のシーンまたは前のシーンをリコールします。

OSC On/Off：　内蔵オシレーターをコントロールします。

Studio Manager：　PC または Mac 上で 01V96 Editor の様々なウインドウを開いたり閉じたりします。

Display Forward/Back：すでに表示した画面をもう一度表示させます。

6. メモリーを初期化する

コンソール上のメモリーをすべて消去して初期設定に戻すには、まずコンソールの電源を切ります。次に、SCENE MEMORY [STORE] キーを押しながら電源を入れます。カーソルで「INITIALIZE」ボタンを選択してすべてのライブラリを消去し、初期設定に戻します。

www.yamahaproaudio.com
で最新ダウンロードをチェック！